
ANALISIS PEMAKAIAN KANDOUSHI IMPRESI DALAM KOMIK

Atli Saputra

Universitas Indraprasta PGRI

E-mail : atlisaputra@gmail.com

Diterima: 29

April 2021

Direvisi: 5 Mei
2021

Disetujui: 14 Mei
2021

Abstrak

Berkomunikasi ekspresi seringkali muncul, ekspresi dalam bahasa Jepang disebut juga dengan *Kandoushi*. *Kandoushi* (interjeksi) merupakan ungkapan perasaan, panggilan atau jawaban seperti (rasa kaget, marah, takut, sedih, senang) dan lain-lain dari si pembicara. Tujuan penelitian ini adalah Untuk Mengetahui tentang ungkapan ekspresi yang sering muncul dengan mengambil data dari Komik Detektif Conan Volume 32 karya Aoyama Goshu. Hasil dalam penelitian ini adalah total *Kandoushi* yang mengungkapkan perasaan dan muncul dalam komik ini adalah 101 dari 25 jenis *kandoushi*. *Kandoushi impresi* dalam komik ini pada umumnya berfungsi untuk mengungkapkan perasaan menyatakan rasa kaget atau keterkejutan, rasa senang, rasa marah, rasa sedih, dan sebagainya dari pembicara atau ekspresi langsung dari pembicara ketika komunikasi itu terjadi. Dalam komik kita bisa melihat secara langsung ekspresi muka dan suara dari pembicara namun tidak semua ekspresi dapat digolongkan ke dalam *Kandoushi*. Pemakaian *Kandoushi impresi* dalam komik pada umumnya dipakai pada waktu mengungkapkan ekspresi dalam berkomunikasi dari pembicara secara langsung dengan lawan bicara, Sehingga memiliki makna dan arti bahwa komunikasi tersebut bisa dikatakan komunikatif. Dengan sendirinya akan terjalin hubungan yang baik antara pembicara.

Kata Kunci: *Interjeksi, Kandoushi Impreshi, Komik.*

Abstract

Communicating expressions often appear, expressions in Japanese are also called Kandoushi. Kandoushi (interjection) is an expression of feelings, calls or answers such as (shock, anger, fear, sadness, pleasure) and others from the speaker. The purpose of this research is to find out about the expressions of expression that often appear by taking data from the comic Detective Conan Volume 32 by Aoyama Goshu. The results in this study were the total Kandoushi that expressed feelings and appeared in this comic, which were 101 of the 25 types of Kandoushi. Impression Kandoushi in this comic generally functions to express feelings of expressing shock or surprise, pleasure, anger, sadness, and so on from the speaker or direct expression from the speaker when the communication occurs. In the comics we can see directly the facial expressions and voices of the speaker, but not all expressions can be classified into Kandoushi. The use of Impression Kandoushi in comics is generally used when expressing expressions in communicating directly from the speaker with the interlocutor, so that it has the meaning and meaning that the communication can be said to be communicative. By itself there will be a good relationship

between the speakers.

Keywords: *Interjection, Kandoushi Impreshi, Comic.*

Pendahuluan

Kandoushi adalah kelas kata yang sangat dipengaruhi oleh situasi penuturnya. Karena kandoushi merupakan kata yang mewakili perasaan penuturnya, sehingga beda situasi atau perasaan yang dialami oleh penutur (Weda, I K D, Adnyani K E K, Antartika, 2017). Menurut Kridalaksana dalam (Rustanti, 2019) mengatakan bahwa interjeksi adalah kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan emosi penutur dengan menggunakan intonasi yang relevan. Menurut morita dalam (Frinindhita, 2018) kandoushi juga memiliki sebutan seperti kantanshi dan kantoushi, yaitu merupakan kata tunggal yang diletakkan di awal kalimat atau kata yang digunakan pada kalimat (Roza, 2012). Berbeda dengan pendapat Kokugo jinten dalam (Frinindhita, 2018) Kandoushi adalah kalimat yang berdiri sendiri, tidak ada perubahan dan bukan kata hiasan. interjeksi yang sama juga terdapat di dalam tata bahasa Jepang (*nihon go bunpo*). Interjeksi disebut juga dengan *kandoushi* menurut Motojiro dalam (Shalika & Mulyadi, 2019).

Setiap pemakaian bahasa, manusia selalu dapat merangkai kata demi kata sehingga membentuk kalimat. Dalam sebuah kalimat yang terbentuk haruslah mempunyai makna, agar komunikasi dapat terjalin dengan baik. Huruf yang sesuai digunakan untuk menuliskannya, di dalam *kandoushi* terkandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira. Tetapi, selain itu di dalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain (Kurniawati, Mulya, & Rismorlita, n.d.).

Murakami Motojiro dan Sudjianto dalam (Maulinda, 2020) mengatakan interjeksi atau kata seru dalam bahasa Jepang disebut *Kandoushi*. *Kandoushi* adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif misalnya rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa sedih, rasa heran, terkejut, rasa khawatir atau rasa takut. *Kandoushi* tidak dinyatakan secara objektif. Menurut Djajasudarma dalam (Soelistyowati & Diah, 2019) interjeksi cenderung memiliki makna leksikal yang berhubungan dengan perasaan dan merupakan cermin ekspresi rasa yang sebenarnya dialami oleh pembicara.

Kandoushi sering digunakan dalam percakapan sehari-hari, walaupun hanya satu kata akan tetapi bisa langsung dipahami maksud dari ucapan tersebut. Baik dalam bahasa lisan atau bahasa tulis dalam bentuk percakapan menurut Sujianto dalam (Nanda, 2015).

Kandoushi dalam kehidupan masyarakat Jepang sehari-hari sudah menjadi suatu kelaziman, misalnya dalam sebuah percakapan langsung maupun tidak langsung. Dengan penggunaan *kandoushi* secara tidak langsung merespon semua percakapan yang sedang berlangsung dan menunjukkan bahwa percakapan tersebut komunikatif.

Komunikasi biasanya sebuah percakapan baik itu pada komik, film, ataupun drama untuk mengungkapkan perasaan pada lawan bicara banyak penggunaan kata seru. Kata seru dalam bahasa lisan dan tulisan sangat berbeda. Dalam bahasa tulisan kata seru sering ditambahkan dengan tanda seru, sedangkan bahasa lisan kata seru sering diucapkan dengan intonasi tinggi untuk lebih menekankan pada kata yang diucapkan. Kata seru dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *kandoushi*, yaitu ujaran pendek dan merupakan kata yang diucapkan secara tiba-tiba sebagai ungkapan perasaan yang seketika itu dirasakan oleh pembicaranya. *Kandoushi* dapat berdiri sendiri dan biasanya terletak diawal kalimat Sugawara dalam (Prasetyo, 2017). *Kandoushi* biasanya terdapat pada komik jepang salah satunya komik conan. Komik jepang merupakan salah satu sumber penting penyebaran budaya ke seluruh dunia (Han, Nishihara, & Yamanishi, 2019). Karya ini bertujuan untuk merancang sebuah model untuk secara otomatis belajar

mengekstrak komponen spesifik komik dan identifikasi teks lebih lanjut telah dilakukan dengan menggunakan model pengenalan bahasa yang telah dilatih sebelumnya (Karthika Devi, Fathima, & Baskaran, 2020)

Murakami Motojiro memberi contoh misalnya ada suatu ruangan kelas yang ribut / gaduh. Lalu seorang guru datang ke kelas itu dan berseru “ *kora !* ” dengan suara yang agak keras. Dalam waktu yang sekejap suasana kelas menjadi tenang, murid-muridnya tidak ribut lagi. Mengapa demikian ? tentu saja karena mendengar interjeksi yang diucapkan guru tadi, *kora* (hei !). Semua orang tadi mempunyai persetujuan (konsep, pikiran, atau ide) bahwa ungkapan interjeksi yang diucapkan seorang guru tadi mengandung makna “*sawaide wa ikenai !*” (Jangan ribut ! atau Tidak boleh ribut !). Artinya, setiap interjeksi mempunyai makna yang luas walaupun hanya berbentuk satu kata. *Kora* yang diucapkan tadi berarti ekspresi secara subjektif, sedangkan *Sawaide wa ikenai* berarti ekspresi secara objektif. *Kandoushi impresi* atau ungkapan perasaan yang seketika itu dirasakan oleh pembicaranya maupun yang mendengarkan. .

Percakapan pada *komik* Jepang, drama ataupun film, penggunaan *kandoushi* sering muncul dan banyak dipakai pada setiap percakapan, baik yang menyatakan *impresi* atau emosi, panggilan maupun jawaban. Penulis ingin mengetahui lebih dalam situasi dan waktu, yang bagaimana *kandoushi* ini muncul yang mengungkapkan *impresi* atau emosi. Serta mengetahui makna dan fungsi dari *kandoushi impresi* tersebut dalam *Komik Detektif Conan Volume 32* ”, dengan dilatarbelakangi hal tersebut penulis bermaksud melakukan penelitian dengan mengambil judul “*Pemakaian Kandoushi Impresi Dalam Komik Detektif Conan Volume 32 Karya Aoyama Gosho* ”.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Strauss dan Corbin dalam (Ibrahim, 2015) pendekatan kualitatif yaitu untuk mendapatkan data dan mengumpulkan informasi yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif dapat dipandang sebagai penelitian yang fleksibel, karena penelitian ini menggambarkan kondisi apa adanya.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan analisis deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui masing-masing variabel, baik satu variabel atau lebih sifatnya independen tanpa membuat hubungan maupun perbandingan dengan variabel yang lain (Mukhtar, 2013). Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif ini karena dianggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian ini, bersifat deskriptif kualitatif, karena prosedur pemecahan masalahnya adalah menggambarkan keadaan objek penelitian berdasarkan fakta yang ada. Sumber data adalah *Komik Detektif Conan Volum 32* asli berbahasa Jepang karya *Aoyama Gosho*.

Hasil Penelitian

Komik Detektif Conan Volume 32 karya Aoyama Gosho 2001, adalah sebuah buku cerita bergambar, komik berseri yang bisa dibaca oleh semua kalangan, terdiri dari 192 halaman. Didalamnya terdapat 101 *Kandoushi* dari 25 jenis *Kandoushi*. Dan dalam komik ini kita bisa melihat secara langsung ekspresi muka dan suara dari pembicara namun tidak semua ekspresi dapat digolongkan kedalam *Kandoushi*.

Berikut ini penulis sajikan 12 contoh temuan hasil data dan analisis data *Kandoushi impresi* yang dipakai dalam komik ini yang mana *Kandoushi* tersebut tergantung pada situasi, tempat dan waktu kapan *Kandoushi* ini digunakan yaitu ;

1. あ、ホンマや。。

A, *honmaya...*

(Oh, benar juga...)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan ungkapan perasaan terkejut, menggunakan ekspresi muka

dan *Kandoushi*. dengan mengucapkan kata A, yang berarti ah, oh, aduh. Merupakan *Kandoushi impresi* diucapkan oleh Kazuha. Dengan situasi Kazuha merasa terkejut apa yang dikatakan Ran ternyata adalah benar bahwa Detektif Conan tidak ikut bersama mereka dan tadi ia telah lupa untuk mengajak Detektif Conan.

けいさつ

2. ああ。。。今 ^{けいさつ},警察来てえらい騒ぎになってんで !

Aa...ima keisatsu kite erai sawagini nattendende !

(Wah..barusan polisi datang suasana jadi gempar !)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan ungkapan perasaan terkejut, menggunakan ekspresi muka dan *Kandoushi*. Dengan mengucapkan kata *Aa*, yang berarti wah, astaga, ya. Merupakan *Kandoushi impresi* diucapkan oleh Salah satu pengunjung benteng Osaka. Dengan situasi Salah satu pengunjung benteng Osaka terkejut karena melihat kedatangan polisi dan orang banyak, sehingga membuat suasana benteng Osaka jadi ramai.

3. まあ これが仕事ですから。。。

Maa korega shigoto desukara...

(Oh sudah pekerjaanku...)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan merupakan ungkapan perasaan senang, menggunakan ekspresi muka dan *Kandoushi*. dengan mengucapkan kata *maa* yang berarti Oh. Merupakan *Kandoushi impresi* diucapkan oleh Inspektur Otaki. Dengan situasi Inspektur Otaki merasa senang, atas ungkapan rasa simpati oleh kepala kepolisian terhadapnya yang menangani kasus perkasus terus menerus dan tiada habisnya.

4. え？平ちゃんもここにいてるんですか？

E ? heichanmo kokoni itterun desuka ?

(Eh ? heiji juga ada disini ?)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan ungkapan rasa terkejut, menggunakan ekspresi muka dan *Kandoushi*, dengan mengucapkan kata *E* yang berarti eh, apa. Merupakan *Kandoushi impresi* diucapkan oleh Inspektur Otaki. Dengan situasi inspektur Otaki merasa terkejut, atas perkataan salah seorang anggota kepolisian yang mana mereka lagi membicarakan Heiji anak kepala kepolisian ternyata juga ada di tempat kejadian.

5. ええ。。。それさえ見つかったら。。。

Ee ... sore sae mitsukattara...

(hah... setelah itu ditemukan...)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan ungkapan rasa terkejut, menggunakan ekspresi muka dan *Kandoushi*. Dengan mengucapkan kata *Ee* yang berarti hah,apa,eh. Merupakan

Kandoushi impresi diucapkan oleh Inspektur Otaki. Dengan situasi inspektur Otaki merasa terkejut, terhadap ditemukannya sebagian barang-barang yang bisa dijadikan sebagai bahan pengembangan penyelidikan lebih lanjut.

6. あら。。。それって加藤さんが持ってたライターじゃない？

Ara... sorete Katosan ga motte raita janai ?

(Lho... itu kan geretan milik Yuji ?)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan ungkapan rasa terkejut, menggunakan ekspresi muka dan *Kandoushi*. Dengan mengucapkan kata *Ara*, yang berarti lho, wah, oh. Merupakan *Kandoushi impresi* diucapkan oleh Maho salah satu peserta tour wisata. Dengan situasi Maho salah satu peserta tour wisata merasa terkejut dan heran, karena melihat Heiji datang membawa barang bukti yaitu sebuah geretan dan Maho tahu bahwa geretan tersebut adalah milik Yuji yang terbunuh.

7. あれ？お守りって一つだけじゃなかったの？

Are ? omoritte hitotsu dake janakattano ?

(Lho ? jimatnya kan Cuma satu ?)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan ungkapan perasaan terkejut, rasa aneh menggunakan ekspresi muka dan *Kandoushi*, dengan mengucapkan kata *Are* yang berarti lho, aduh, wah. Merupakan *Kandoushi impresi* diucapkan oleh Ran. Dengan situasi Ran terkejut karena menurutnya di dalam dompet itu hanya ada satu jimat namun ternyata Kazuha telah membeli beberapa jimat lagi buat pengusir setan agar perjalanan wisata mereka di Osaka berjalan dengan lancar.

8. ホラ、早よ行こ！

Hora, hayo iko !

(Ayo, cepat !)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan ungkapan perasaan senang, menggunakan ekspresi muka dan *Kandoushi*. Dengan mengucapkan kata *Hora*, yang berarti ayo, nah, wah. Merupakan *Kandoushi impresi* diucapkan oleh Kazuha. Dengan situasi Kazuha mengungkapkan perasaan senang karena Ran mau pergi makan malam denganya dan ia sudah tidak sabar untuk makan nasi goreng bersama Ran di restoran seberang benteng Osaka.

9. なに !?

Nani !?

(Apa !?)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan ungkapan perasaan terkejut, menggunakan ekspresi muka dan *Kandoushi*. Dengan mengucapkan kata *Nani*, yang berarti apa, hah. Merupakan *Kandoushi impresi* diucapkan oleh salah satu anggota polisi. Dengan situasi salah satu anggota polisi mengungkapkan perasaan terkejut karena tiba-tiba Heiji menemukan bagian pecahan dari tembikar yang menempel dikertas gulungan dari tubuh korban yang meninggal.

10. ホ。。。そら楽しそうだなア。。。

Hoo... sora tanoshisoudenna..

(Wah... kelihatanya Menyenangkan)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan ungkapan perasaan senang, menggunakan ekspresi muka dan *Kandoushi*. dengan mengucapkan kata *hoo* yang berarti wah, lho, oh. Merupakan *Kandoushi impresi* diucapkan oleh Inspektur Otaki. Dengan situasi inspektur Otaki merasa senang, mendengarkan penjelasan Toshiaki bahwa untuk hiburan tur wisata mereka mengadakan semacam permainan hukuman dan setiap orang diundi untuk memerankan orang terkenal pada zaman perang.

11. いや。。。そうとは限らへんで。。。。

Iya... soutu wa kagirarehende...

(Ah... belum tentu begitu...)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan ungkapan yang mendalam terhadap suatu kejadian, menggunakan ekspresi muka dan *Kandoushi*, dengan meng ucapkan kata Iya, yang berarti ah, eh, wah. Merupakan *Kandoushi impresi* diucapkan oleh Heiji. Dengan situasi Heiji merasa kesal atas pernyataan kepolisian bahwa itu adalah murni bunuh diri, sedangkan menurut Heiji itu adalah kasus pembunuhan karna ia telah menemukan sebagian dari bukti-bukti untuk mengungkapkan kasus tersebut.

12. そや そや !

Soya soya !

(Ya benar !)

(Gosho, 2001)

Analisis :

Kalimat di atas merupakan ungkapan perasaan senang, menggunakan ekspresi muka dan *Kandoushi*. Dengan mengucapkan kata *Soya soya*, yang berarti ya, oh. Merupakan *Kandoushi impresi* diucapkan oleh Kazuha. Dengan situasi Kazuha merasa senang karena ia yakin ayahnya mungkin bisa mengatasi kasus ini.

- Dalam komik Detektif Conan Volume 32 *Kandoushi impresi* yang muncul sesuai dengan teori Sudjianto yaitu : まあ、おう、え、ええ、ほら、なに、あら、あれ、ああ、ま、いや、あ、ほ。
- Sedangkan *Kandoushi impresi* yang muncul namun tidak ditemukan diteori Sudjianto yaitu : お、へ、えっ、はあ、はは、そやそや、な。
- Kandoushi impresi* yang sesuai dengan teori Sudjianto namun tidak muncul dikomik ini yaitu : やあ、そら、ははあ、やれやれ。

Kesimpulan

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa *Kandoushi* dalam komik *Detektif Conan* dapat diuraikan sebagai berikut ;

- Kandoushi Impresi* yang muncul dalam Komik Detektif Conan adalah まあ、おう、え、ええ、ほら、なに、あら、あれ、ああ、ま、あ、ほ、いや、お、へ、えっ、はあ、はは、そやそや、な. Dan 45 kali ungkapkan ekspresi namun tidak dapat digolongkan kedalam *Kandoushi*. Sedangkan *Kandoushi Impresi* yang tidak muncul dalam Komik ini yaitu ; やあ、そら、ははあ、やれやれ。
- Makna dan fungsi dari *Kandoushi impresi* yang dipakai dalam komik ini tergantung pada situasi, tempat dan waktu kapan *Kandoushi* ini digunakan. yaitu ::

- a. *Kandoushi* まあ berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa senang, dan perasaan yang mendalam terhadap suatu kejadian.
- b. *Kandoushi* おう berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa keterkejutan dan penyesalan.
- c. *Kandoushi* え berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa keterkejutan.
- d. *Kandoushi* ええ berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa keterkejutan.
- e. *Kandoushi* ほら berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa senang.
- f. *Kandoushi* なに berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa keterkejutan.
- g. *Kandoushi* あら berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa kesal dan keterkejutan.
- h. *Kandoushi* あれ berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa keterkejutan.
- i. *Kandoushi* ああ berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa heran, senang, dan keterkejutan.
- j. *Kandoushi* あ berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa penyesalan, keterkejutan, dan rasa sedih.
- k. *Kandoushi* ま berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa penasaran dan keterkejutan.
- l. *Kandoushi* ほ berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa senang dan keterkejutan.
- m. *Kandoushi* いや berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa kesal.
- n. *Kandoushi* お berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa marah, kesal, terkejut, dan penyesalan.
- o. *Kandoushi* へ berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa terkejut dan simpati.
- p. *Kandoushi* えっ berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa keterkejutan.
- q. *Kandoushi* はあ berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa keterkejutan.
- r. *Kandoushi* はは berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa senang.
- s. *Kandoushi* そやそや berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa senang.
- t. *Kandoushi* な berfungsi mengungkapkan perasaan menyatakan rasa keterkejutan.

Jadi total *Kandoushi* yang muncul dalam komik ini adalah 101 dari 25 jenis *Kandoushi*. Dan dalam komik ini kita bisa melihat secara langsung ekspresi muka dan suara dari pembicara namun tidak semua ekspresi dapat digolongkan kedalam *Kandoushi*.

1. Pemakaian *Kandoushi impresi* dalam komik ini pada umumnya dipakai pada waktu mengungkapkan ekspresi dalam berkomunikasi dari pembicara secara langsung dengan lawan bicara, Sehingga memiliki makna dan arti bahawa komunikasi tersebut komunikatif. Dengan sendirinya akan terjalin hubungan yang baik antara pembicara.

Bibliography

Frinindhita, Citra. (2018). *Interjeksi Dan Implikatur Dalam Drama Boku, Unmei No Hito Desu*.

Gosho, Aoyama. (2001). *meitantei conan volume 32*. shugakkan: Sho Sun Comic.

Han, Yihong, Nishihara, Yoko, & Yamanishi, Ryosuke. (2019). A method for converting onomatopoeic words in Japanese comics into Chinese based on international phonetic alphabet. *Procedia Computer Science*, 159, 850–859.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.244>

Ibrahim, M. A. (2015). Metodologi penelitian kualitatif. *Bandung: Alfabeta*.

Karthika Devi, M. S., Fathima, Shahin, & Baskaran, R. (2020). CBCS - Comic book cover Synopsis: Generating synopsis of a comic book with unsupervised abstractive

- dialogue. *Procedia Computer Science*, 172, 701–708.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.100>
- Kurniawati, Rianita, Mulya, Komara, & Rismorlita, Cut Erra. (n.d.). *Analisis pragmatik terhadap penggunaan interjeksi penanda impresi terkejut dalam komik detektif conan karya aoyama gōshō*. 90–111.
- Maulinda, Nindy. (2020). *INTERJEKSI DAN PERLOKUSI PADA TINDAK TUTUR DIREKTIF DALAM DRAMA JEPANG KOINAKA*.
- Mukhtar. (2013). *metode penelitian deskriptifkualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nanda, Lutfitria. (2015). *PEMAKAIAN KANDOUSHI (INTERJEKSI) BAHASA JEPANG DALAM SITUASI TUTUR FILM KINDAICHI SHONENNO JIKENBO [金田一初年の事件簿香港九龍財宝殺人事件] の映画における感動詞*. Universitas Diponegoro.
- Prasetyo, Handik Agus Prasetyo. (2017). *Analisis Fungsi Penggunaan Shuujoshi Na, Yo, Zo Dan Ne Oleh Tokoh Pria Dalam Manga Naruto Volume 70 Karya Masashi Kishimoto*. UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA.
- Roza, Ilvan. (2012). Bentuk Kandoushi (Kata Seru) yang Menyatakan Outou (Jawaban). *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 9(2).
<https://doi.org/10.24036/komposisi.v9i2.94>
- Rustanti, Nita. (2019). *INTERJEKSI (KANDOUSHI) DALAM PENDIDIKAN BAHASA JEPANG (KAJIAN PRAGMATIK)*. 6, 1–14.
- Shalika, Mayang Putri, & Mulyadi, Mulyadi Mulyadi. (2019). Cognitive Interjection in Indonesian and Japanese. *Humanika*, 26(1), 32.
<https://doi.org/10.14710/humanika.v26i1.22053>
- Soelistyowati, & Diah. (2019). *Deskripsi Bahasa Ragam Interjeksi Bahasa*. 2(2), 174–181.
- Weda, I K D, Adnyani K E K, Antartika, I. K. (2017). *Analisis Pemakaian Kandoushi Odoroki Dan Igaikan Dalam Dorama Q10 (キュート) Episode 1-4 (Suatu Kajian Pragmatik)*. 3(2), 131–143.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).